

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Memasak merupakan kegiatan yang bisa dilakukan oleh siapa saja. Dengan memasak, seseorang dapat menghadirkan beraneka ragam masakan diatas meja makan. Bahan, bumbu serta cara mengolah bahan makanan dalam membuat suatu masakan dapat dilihat pada resep masakan. Resep Masakan merupakan panduan bagi seseorang dalam mengolah bahan makanan menjadi hidangan yang dapat disajikan. Resep-resep masakan dapat dilihat pada buku resep, majalah, atau yang lainnya. Buku resep masakan tersebut berisikan tentang bahan-bahan apa saja yang digunakan dan bagaimana cara memasaknya. Buku resep kadang juga dilengkapi dengan gambar masakan. Biasanya buku resep masakan hanya berisi satu macam kategori masakan.

Masakan Indonesia, Cina dan Jepang sudah mulai dikenal oleh masyarakat Indonesia dan menjadi masakan di beberapa restoran atau rumah makan, seperti sushi, yakiniku, ekonomiyaki, fuyunghai, dan sebagainya. Disamping itu bahannya juga sudah tersedia di pasar maupun swalayan. Namun terkadang banyak permasalahan yang timbul ketika seseorang ingin memasak sendiri masakan-masakan tersebut, seperti bahan apa saja yang harus digunakan dan bagaimana cara membuatnya.

Kecenderungan masyarakat saat ini yang ingin mendapatkan informasi dengan cepat, membuat orang menggunakan teknologi *mobile phone*. Dengan melihat perkembangan teknologi Android dan banyaknya buku resep masakan, maka munculah sebuah pemikiran untuk membuat aplikasi mengenai resep masakan khususnya masakan Indonesia, China, dan Jepang pada handphone berbasis android.

Skripsi dengan judul “Membangun Aplikasi Mobile Resep Masakan Asia (Indonesia, China, Jepang) Berbasis Android” diharapkan mampu menjadi alternative lain selain buku resep masakan sebagai panduan bagi seseorang yang ingin memasak dan menghadirkan suatu masakan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Banyak buku resep masakan diterbitkan untuk membantu seseorang dalam memasak serta didukung dengan adanya aplikasi mobile pada ponsel Android yang dapat membantu seseorang memperoleh informasi dari aplikasi tersebut. Sehingga dapat dirumuskan, Bagaimana cara membangun aplikasi mobile berbasis android yang dapat dijadikan sebagai alternative lain selain buku untuk dapat digunakan sebagai alat bantu seseorang dalam membuat suatu masakan.

### **1.3 Batasan Masalah**

Permasalahan dalam pembuatan aplikasi dibatasi agar tidak keluar dari pokok bahasan. Ruang lingkup permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Teknologi yang digunakan berbasis Android 2.2
2. Menggunakan software Eclipse dan XAMPP

3. Aplikasi yang dibuat bersifat *dynamic*, yaitu resep masakan dapat di *update* oleh admin
4. Proses mengambil data dari *server database*, sehingga membutuhkan koneksi data.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Pembuatan aplikasi mobile ini memiliki maksud dan tujuan. Adapun maksud dan tujuan tersebut adalah :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Pendidikan Strata 1 Jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM " Yogyakarta.
2. Membangun aplikasi resep masakan yang dapat dijalankan pada *smartphone android*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari kegiatan penelitian diantaranya :

1. Bagi mahasiswa, menambah pengalaman dan pengetahuan dalam membangun suatu aplikasi yang dapat dijalankan di *smartphone android* sekaligus melatih kemampuan dalam menyelesaikan suatu permasalahan.
2. Bagi pengguna, dapat menjadi alternative selain buku untuk dapat menyajikan suatu hidangan sesuai dengan resep dan cara memasak yang benar. Pengguna tidak lagi bingung hendak memasak hidangan apa, dikarenakan masakan dibuat menyesuaikan bahan baku yang ada di rumah.

## 1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah :

### 1. Identifikasi masalah

Melakukan identifikasi pada buku resep masakan terhadap kekurangan maupun kelebihan. Kelebihan buku akan diterapkan pada aplikasi sedangkan kekurangan yang ada pada buku akan menjadi fitur tambahan bagi aplikasi.

### 2. Perencanaan Kebutuhan Sistem

Merencanakan kebutuhan dan spesifikasi perangkat keras maupun lunak untuk menjalankan aplikasi ini.

### 3. Tahap Analisis

Melakukan analisis dari identifikasi masalah yang ditemukan serta melakukan analisis terhadap kebutuhan sistem.

### 4. Tahap Desain

Setelah menemukan teknik yang tepat dalam membangun aplikasi, maka tahap desain aplikasi adalah tahap selanjutnya. Tahap Desain yang dimaksud adalah desain *input*, *output*, maupun *user interfacenya*.

### 5. Implementasi

Implementasi dan uji sistem dilakukan pada tahap ini, yaitu setelah sistem selesai dibuat dan lolos seleksi *error* pada ponsel Android. Implementasi ini ditujukan untuk melihat keberadaan sistem ditengah para pengguna, untuk mencari apakah sistem masih memerlukan perbaikan atau tidak.

## 6. Pemeliharaan

Pemeliharaan adalah langkah dimana aplikasi perlu menambahkan fitur atau yang lainnya sesuai dengan kebutuhan para pengguna dan keberadaan Android. Apabila dirasa cukup, maka aplikasi akan tetap seperti itu sampai ditemukannya *crash* atau *error* dalam jangka waktu tertentu.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Agar terlihat teratur dan sistematis, maka penulisan dibagi menjadi beberapa bab, sebagai berikut :

#### Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

#### Bab II Dasar Teori

Membahas tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi serta konsep *mobile application* menggunakan android.

#### Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Menguraikan konsep tentang desain system, rancangan alur system dengan menggunakan UML, ERD dan relasi antar table serta alasan mengapa pemodelan sistem perlu dilakukan.



#### Bab IV Pembahasan

Menguraikan tentang pembuatan teknik dasar dan hasil aplikasi pembuatan aplikasi mobile. Kegiatan implementasi terdiri dari : menguji aplikasi, memperbaiki kesalahan sistem, menggunakan dan memelihara aplikasi yang telah dibuat.

#### Bab V Penutup

Berisikan tentang kelebihan, kekurangan aplikasi, kritik dan saran bagi para pengembang aplikasi berikutnya.

